



# Sociologija kvesta (Kako smo čitali *Pillars of Eternity*)

## Zanimljive geografije

Ovogodišnji *Pillars of Eternity* bio je očekivani hit u žanru fantazijskih „simulatora herojstva“, pre svega zbog uspešno ostvarene namere svojih tvoraca da predstavlja produženje loze jednog uzvišenog pretka, mastodonta avanturističkih igara po imenu *Baldur's Gate*. Kao i taj dvoipodelni serijal sa kraja XX i početka XXI veka, *Pillars of Eternity* je igračima pruža nekoliko desetina sati lutanja, istraživanja i tepanja sa čudovištima, što je vreme koje se potom lako može umnožiti eksperimentalnim rešavanjem kvestova, drugačijim odabirom (odnosno kreacijom) glavnog junaka i različitim kombinovanjem sopstvene putujuće junačke družine.

Tvorci ove igre – Obsidian Entertainment, studio sastavljen od veterana koji su devedesetih i oblikovali fantazijsko-avanturistički žanr – odlučili su da *Pillars of Eternity* predstavlja tek duhovni, a ne istinski nastavak *Baldur's Gatea*. Od prethodnika je preuzeta mehanika igranja i senzibilitet epskog istraživanja nepoznatog sveta; sam taj svet, međutim, bio je nov i posebno izmišljen za ovu priliku. „Stvaranje sveta“ specifičan je pripovedni fenomen u tolkinovskom fantazijskom žanru. Bilo da se svet stvara za potrebe igre ili romana, u pitanju je uvek posao stvaranja artificijelnog prostora koji nema nikakvu obavezu da prati geološka, geografska, sociološka ili bilo kakva druga pravila oblikovanja. Zanimljive geografije takvih svetova, sa pažljivo razbacanim planinskim vencima, kraljevstvima i čarobnjačkim kulama, pre svega služe kako bi se ispričala uzbudljiva priča, i kako bi čitaocu/ igraču pružio zanimljiv prostor za istraživanje,

sličan nekom džinovskom vašaru. Izazov takvog narativnog tlocrtanja prihvatili su i Obsidijanovci koji su, zahvaljujući platformi za grupno finansiranje „Kikstarter“, sada prvi put imali priliku da naprave u potpunosti sopstvenu igru. Lišeni ucena izdavača, diktature fokus grupa ili ograničenja postavljenih od strane vlasnika ove ili one licence, developeri iz Obsidijana su kreativnu energiju neometano uložili u kreaciju „autorskog sveta“ koji nije tek primamljiv galimatijas svega-i-svačega, već pre svega organski kulturno-društveni sistem koji je igračima podjednako izazovan za istraživanje kao i kakva zmajska jazbina.



## Obsidijanov Novi svet

Poput još jedne čuvene fantazijske avanture, *Morrowinda* (*The Elder Scrolls III: Morrowind*), Obsidijan je inspiraciju za stvaranje „svog“ sveta pronašao u evropskom kolonijalizmu. Za razliku od *Morrowinda*, pak, Obsidijan se više ugledao na post-kolonijalno stanje. Dok smo u *Elder Scrollsu* imali moćno Carstvo koje je, kroz niz političkih sporazuma, kolonizovalo plemensku ali magijski potentnu regiju *Morovind*, *Pillars of Eternity* nas upoznaje sa društvom koje se skoro

oslobodilo stega kolonijalne vlasti. Regija po imenu Dirvud (Dyrwood) tako je mesto relativno stabilnog političkog ustrojstva (sistem vlasti je varijanta izborne monarhije), ali kulturološki izuzetno burno. Tek relativno nedavno izašla iz revolucionarnog rata, Dirvud je zemlja koja se i dalje bori sa svojom buntovnom prošlošću, rasno heterogenim sastavom stanovništva, unutrašnjim trenjima inspirisanim verskim ili drugim razlozima, kao i stalnom opasnošću od sukoba sa domorocima (parafrazom američkih Indijanaca).

Nekoliko velikih društvenih potresa dočekaće igrača odmah po njegovom ulasku u igru. Prvi od njih biće neobična „kletva“ nedavno preminulog božanstva svetlosti i obnavljanja, zbog koje novorođenčad u ovoj zemlji na svet dolaze „bez duše“. Iako na papiru zvuči kao simpatično prosečan zaplet prosečne *Dungeons and Dragons* avanture, Obsidijan je ovom biopolitičkom problemu dao ozbiljne i razorne posledice. Deca rođena bez duše, faktički biljke bez razuma, dovode tako do ogromnog „mortaliteta“ i eskalacije međurasnih i međuklasnih sukoba, što će neretko vodi do burnih i nasilnih promena vlasti (na primer, u slučajevima kada se nekom lokalnom plemiću, umesto naslednika, bude rodilo „bezdušno“ dete; u ovakvim bunama će učestvovati i sam igrač). Masovni infanticid uklete dece, posledica nemoći dirvudskih vladara da se izbore sa ovom magičnom pošasti, neće samo ostavljati emotivne ožiljke na skrhanim roditeljima, već će prazniti i siromašiti čitava sela, dodatno produbljujući ovu magijsko-društveno-ekonomosku krizu Novog sveta.

Eskalacija problema „bezdušnih“ doprineće i javnom preispitivanju takozvane „animantije“, magijske discipline specifične za *Pillars of Eternity* koja se bavi manipulacijom duševne esencije. Iako je magija u ovom fantazijskom svetu opšteprihvaćena pojava (postoje, na primer, uređene škole magije), animantija predstavlja kontraverzan fenomen koji oštro deli stanovništvo Dirvuda. Poput alhemije u

renesansi, animantija predstavlja nedovoljno istraženu pseudonauku čiji posvećenici tragaju za odgovorima na pitanja o duši i ciklusima reinkarnacije i transmigracije – takođe uobičajenim pojavama u Dirvudu, koje će predstavljati narativni oslonac cele igre i priliku da se istraži na koji način seoba duše može imati posledice u privatnom i društvenom životu pojedinca (šta ako se duša pokojnog barona posle nekoliko decenija „probudi“ u običnom seljaku?). Igrač, dakle, neće samo balansirati između različitih društveno-političkih institucija – poput plemićkih kuća, viteških redova, dirvudske „Koza Nostre“, telepatske tajne policije, domorodačkih plemena – već će se prikloniti ili sukobljavati sa subverzivnim kultovima magijskih ludita koji animantsko pačanje u tajne duše smatraju opasnim šarlatanastvom. Na drugoj strani, igrač će graditi odnos i sa istraživačko-obrazovnim ustanovama koje ne samo da smatraju da u animantiji leži rešenje problema „bezdušnih“, već i da ova disciplina predstavlja ključ za otkrivanje svih tajni postojanja. Bez obzira na to da li ste svom junaku odabrali karakternu osobinu „Diplomate“ na početku igre, *Pillars of Eternity* će od vas zahtevati da natprirodne probleme Dirvuda rešavate sa konzulskom domišljatošću.



## Građanin Kana

Obsidijanova težnja da stvori fantazijski svet koji će gotovo na svakom koraku naglašavati vezu pojedinca i društva vidi se i na prisnijem planu, preko intimnih priča vaših avanturističkih saputnika. Eder, ratnik revolveraških očiju i toplog farmerskog glasa, baciće se tako u nurudinsku potragu za svojim bratom, odnosno razlozima njegovog prebega na neprijateljsku stranu tokom strašnog verskog rata u kojem je i „ubijen“ pomenuti bog svetlosti – isti onaj kome se klanjao Eder, iako se borio protiv njega, ne verujući u njegovu čovečju reinkarnaciju. Plemenski lovac i polarni matrijarh Sagani posvetiće se misiji očuvanja kulturnog sećanja svog klana tako što će tragati za novom reinkarnacijom legendarnog poglavice kako bi uspostavila kontinuitet tradicije – da bi, drugim rečima, svog pretka obavestila o trenutnom stanju plemena, kao i da bi od njegove vanvremenske mudrosti zatražila savet za vođenje zajednice.

Kvest barda-ratnika Kane čini se najzanimljivijom. Kana će svojom, pomorsku kraljevinu Rauatai, napustiti u traganju za izvesnom Knjigom vrlina. U pitanju će biti nešto drugačije izveden motiv potrage za mističnim rukopisom, koji je čest u fantazijskoj literaturi. Ovom prilikom junak Kana neće tragati za nacrtima moćnih čarolija ili za mapom do veleplepnog blaga, već za rukopisom koji je sličan Platonovoj *Republici*; tekstom, dakle, koji predstavlja palimpsest drevnih zapisa o idealnoj državi i obavezama kako vlastoršca tako i običnog (dobrog) građanina. Kao i svi junaci, Kana u svoju potragu kreće zbog unutrašnje vatre i zbog avanturističke želje za istraživanjem novih predela. U njegovom kvestu, međutim, možda se jasnije nego kod drugih vidi samosvesno istaknuta veza Društva i Pojedinca. Kana na dalek put ne kreće zbog emotivnog bola (Eder) ili zbog društveno nametnute obaveze (matrijarh Sagani), već iz sopstvene želje da bude bolji i obrazovaniji građanin, svesniji obaveza prema svom društvu, željan

da pomogne svojoj republici u trenucima njene krize na unutrašnjem i spoljnom planu. Štaviše, i u samim razgovorima koje kao igrač budete vodili sa ovim dopadljivim čovekom-ajkulom, Kana će isticati ne samo svoju fasciniranost novim predelima i uzbudljivim doživljajima, već i nepokolebljivu želju da tu avanturističku energiju usmeri ka dobrobiti sopstvene porodice, društva i države.